

The background of the page is a vibrant, stylized illustration of an ancient Egyptian landscape. In the foreground, a large pyramid is under construction, with wooden scaffolding and ladders visible. The pyramid's surface is covered in hieroglyphs. In the background, a river flows through a city with various buildings and structures. Several boats with red sails are on the water. Five figures are positioned at the top of the page: a pharaoh in a golden crown and blue robe, a man with a beard and blue headband, a woman in a pink and white dress, and two other men in traditional Egyptian attire. The sky is a clear blue.

Yannick Gervais

PYRAMIDION

SPIELANLEITUNG

EINFÜHRUNG

Die großen Pyramiden von Gizeh, gebaut von Khufu dem großen Pharaos der vierten Dynastie auch bekannt als Cheops, sind die einzigen der sieben Weltwunder, die auch heute noch bestaunt werden können. Sie wurden in der Mitte eines riesigen Grabkomplexes nahe bei Gizeh gebaut. Das großartige Wissen der ägyptischen Ingenieure und die Kraftanstrengungen einer großartigen Zivilisation halfen dabei, dieses Monument, welches immer noch voller Mysterien steckt, bis in den Himmel zu erbauen. Ihre hoch entwickelte Zivilisation dirigierte den Transport vieler Rohstoffe zur Baustelle, um die Arbeit von tausenden Ägyptern fertig stellen zu können.

ZIEL DES SPIELES

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines ägyptischen Vorarbeiters mit dem Auftrag, den Rohstoffnachschub für die riesige Baustelle der Cheops-Pyramide sicherzustellen. Jeder Vorarbeiter muss seine Kontakte zu Kaufleuten, Unterhändlern und Folterknechten benutzen, um die Boote, die sich in den Hauptstädten Ägyptens befinden, zu beladen. Diese Boote können erst Richtung Gizeh in See stechen, wenn sie mit den vorgegebenen Ressourcen voll beladen sind. Der Vorarbeiter, der die Baustelle am effektivsten beliefert (der Spieler, der zehn Siegpunkte erreicht) wird vom Pharaos höchstpersönlich belohnt. Dieser Vorarbeiter erhält das ganz besondere Privileg den letzten Block der Pyramide (Pyramidion) auf die Spitze setzen zu dürfen.

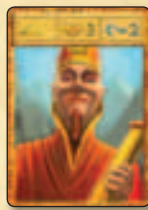


SPIELMATERIAL

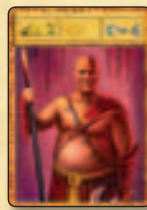
60 Charakterkarten



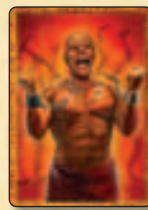
20 Kaufleute
(8x Basis)



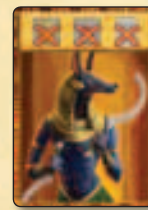
12 Unterhändler
(4x Basis)



12 Folterknechte
(4x Basis)



3 Revolte

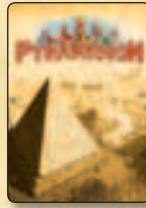
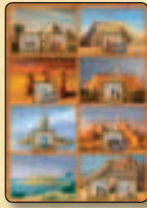


13 Sondercharakter
(4x Basis)



Hinweis: Alle Basis-Karten haben auf der unteren Seite ein Symbol in der Farbe des Spielers.

10 Nachschubkarten



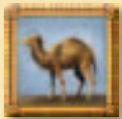
20 Bootskarten



8 Orts-Plättchen



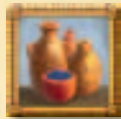
185 Ressourcen-Marker



35 x Kamel



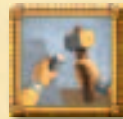
35 x Holz



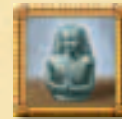
35 x Nahrung



35 x Stein

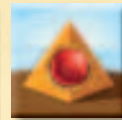


35 x Arbeiter

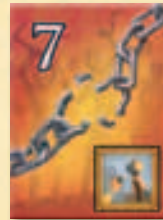


10 x Statuen

4 Spieler-Marker



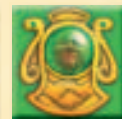
6 Revolte-Marker



4 Spielerreihenfolge-Marker



20 Unterhändlertruppen-Marker



(5 pro Spielerfarbe)

8 Sanduhr-Marker

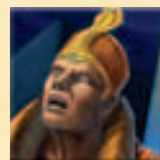


20 Folterknechttruppen-Marker



(5 pro Spielerfarbe)

1 Philosophen-Marker



12 Kategorien-Marker



4 x Kaufleute



4 x Unterhändler



4 x Folterknecht



SPIELAUFBAU

1 Lege die Orts-Plättchen wie abgebildet auf die Mitte des Tisches.

2 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich in dieser: 5 Unterhändlertruppen-Marker, 5 Folterknecht-Marker und 5 Basis-Charakterkarten (2x Kaufleute, 1x Unterhändler, 1x Folterknecht und 1x Sondercharakter (Gottheiten)). Lege alle unbenutzten Basis-Karten in die Schachtel zurück.

3 Mische die 40 übrigen Charakterkarten und lege sie verdeckt neben die Orts-Plättchen.

4 Sortiere alle Ressourcen und lege sie getrennt neben die Orts-Plättchen.

5 Lege die 8 Sonnenuhr-Marker neben die Orts-Plättchen.

6 Mische verdeckt die 6 Revolte-Marker und lege sie verdeckt neben die Orts-Plättchen.

7 Mische die Nachschubkarten und lege sie verdeckt neben die Orts-Plättchen. Nimm die erste Karte des Stapels und lege sie aufgedeckt auf diesen.

8 Mische die Bootskarten und lege sie verdeckt neben die Orts-Plättchen. Ziehe 5 Karten und lege sie verdeckt in einer Reihe neben den Stapel.

9 Nimm die entsprechende Menge an Spielerreihenfolge-Markern und mische sie verdeckt (in einem Zwei-Personenspiel Nr. 1 und 2, in einem Drei-Personenspiel Nr. 1-3, und in einem Vier-Personenspiel Nr. 1-4). Lasse danach jeden Mitspieler einen Marker ziehen. Jeder Spieler legt seinen Spieler-Marker auf die Zahl in Gizeh, die er gezogen hat.

10 Lege alle Spielerreihenfolge-Marker in die Nähe von Gizeh.



Wichtig: Der Nachschub von Ressourcen und Truppen ist begrenzt. Sollte Eine davon ausgehen ist dies als Mangel anzusehen und kann erst wieder produziert oder auf ein Orts-Plättchen gelegt werden, wenn wieder mindestens eine vorhanden ist. Wenn einer der Nachziehstapel leer ist, wird der Abwurfstapel gemischt und damit ein neuer Nachziehstapel gebildet.



SPIELABLAUF

Das Spiel wird in Runden gespielt. Jede Runde besteht aus acht Phasen.

1. Bootskarten erneuern
2. Ressourcennachschub
3. Ressourcenverhandlungen
4. Charakterkarten verteilen

5. Ort aktivieren / abhandeln
6. Spielerreihenfolge anpassen
7. Boote beladen
8. Ende der Spielrunde

1. Bootskarten erneuern

Ziehe so viele Bootskarten und lege sie aufgedeckt in einer Reihe neben den Nachziehstapel (siehe Spielaufbau) bis fünf Stück dort liegen. Nicht genutzte Bootskarten aus der Vorrunde bleiben liegen.



Beispiel: Es liegen 3 Bootskarten aufgedeckt auf dem Tisch. Ziehe 2 neue Bootskarten nach und lege sie daneben.

2. Ressourcennachschub

Verteile die Ressourcen wie sie auf der aufgedeckten Nachschubkarte abgebildet sind. Schon vorhandene Ressourcen bleiben auf den Orts-Plättchen liegen. Die neu produzierten Ressourcen werden hinzugefügt.

Nachdem die Ressourcen verteilt wurden, lege die Nachschubkarte auf den Abwurfstapel. Drehe die nächste Nachschubkarte um und lege diese aufgedeckt auf den Nachziehstapel.



Beispiel: Diese Nachschubkarte ist aufgedeckt. Lege 1 Kamel und 2 Nahrung nach Gizeh, 1 Arbeiter und 1 Statue nach Theben, 4 Steine nach Luxor, 1 Arbeiter nach Alexandria, 2 Holz nach Kairo und 1 Kamel nach Philae. Nach Abu Simbel und Karnak werden keine Ressourcen gelegt.

3. Ressourcenverhandlungen

Für jede Unterhändler-Truppe auf einem Orts-Plättchen, nimmt sich dessen Besitzer eine dort verfügbare Ressource (seiner Wahl) und legt diese in seinen persönlichen Vorrat.



Beispiel: Eine Unterhändler-Truppe des roten Spielers ist in Alexandria. 2 Arbeiter- und 1 Holzressource sind dort verfügbar. Der rote Spieler kann nun 1 Arbeiter oder 1 Holz nehmen. Er entscheidet sich für Holz und legt diesen Marker in seinen persönlichen Vorrat.

4. Charakterkarten verteilen

Alle fünf Basis-Charakterkarten werden dem entsprechenden Spieler zurückgegeben.

Hinweis: In der ersten Runde haben die Spieler die Karten schon durch den Spielaufbau bekommen.

Mische alle übrigen 40 Charakterkarten, Nachzug- und Abwurfstapel zusammen, und teile jedem Spieler vier Stück verdeckt aus. Dadurch stehen jedem Spieler neun Charakterkarten während dieser Runde zur Verfügung.

Wichtig: Der Spieler mit einer Folterknecht-Truppe in Theben bekommt eine zusätzliche Charakterkarte.

5. Ort aktivieren / abhandeln

In Spielerreihenfolge (gemäß dem Spieler-Marker in Gizeh) wählt jeweils ein Spieler einen Ort aus. Dieser Ort wird aktiviert und abgehandelt. Sobald jeder Spieler dies einmal gemacht hat wird dieser Vorgang ein zweites Mal durchgeführt bis jeder Spieler zwei Orte aktiviert hat. Danach endet diese Runde.

Hinweis: Siehe Seite 7 für Änderungen im Zwei-Personenspiel.





A. Einen Ort aktivieren

Der Spieler, der am Zug ist, wählt ein Ort aus auf dem noch kein Sonnenuhr-Marker liegt.

Hinweis: Im Zwei- und Drei-Personenspiel werden nicht alle Orte aktiviert.

Wichtig: Manche Orte haben besondere Fähigkeiten, wenn sie aktiviert werden. Siehe Seite 8 für eine Übersicht aller besonderen Fähigkeiten.

B. Charakterkarten ausspielen

Jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler, der den Ort aktiviert hat (die restlichen Spieler folgen im Uhrzeigersinn), kann eine Charakterkarte für diesen Ort ausspielen oder passen. Sobald der Spieler erneut an der Reihe ist, kann er wieder eine Karte (eine gleiche oder eine andere) für diesen Ort ausspielen oder passen. Ein Spieler, der gepasst hat, kann keine weiteren Karten für diesen Ort ausspielen.

Charakter rekrutieren

Wenn ein Spieler passt, ohne eine Charakterkarte ausgespielt zu haben, kann er eine Charakterkarte aufgedeckt abwerfen und eine Neue vom Nachziehstapel ziehen.

Hinweis: Spiele die Karten aufgedeckt vor dir aus, damit alle Spieler diese sehen können. Lege die Karten übereinander aber so, dass die Werte weiterhin sichtbar bleiben. Dadurch wird es einfacher die Punkte der einzelnen Kategorien zu zählen.

Wichtig: Spielt ein Spieler eine Sondercharakter-Karte wird diese sofort abgehandelt. Siehe dazu die Übersicht aller Sondercharakter-Karten auf Seite 8.

Wichtig: Spielt ein Spieler eine Gottheiten-Karte so muss er sich sofort für eine Kategorie (Einfluss, Verhandlung oder Feilschen) entscheiden und den entsprechenden Marker auf die Karte legen.

Sobald alle Spieler für den aktiven Ort gepasst haben wird dieser abgehandelt.

Wichtig: Manche Orte besitzen besondere Fähigkeiten wenn eine Karte eines bestimmten Typs für ihn ausgespielt wird. Siehe dazu die Übersicht aller Ortsfähigkeiten auf Seite 8.

C. Karten abhandeln

Alle Karten, die während der Aktivierungsphase ausgespielt wurden, werden nun in dieser Reihenfolge abgehandelt.

1. Revolte

2. Folterknecht: Stationiere eine Folterknecht-Truppe

3. Unterhändler: Stationiere eine Unterhändler-Truppe

4. Kaufmann: Sammle Ressourcen ein

Die Karteneffekte im Detail:

1. Revolte

Nimm so viele Revolte-Marker aus dem Vorrat, wie Revolte-Karten für den Ort ausgespielt wurden und lege diese aufgedeckt auf den Ort.

Hinweis: Um es übersichtlicher zu gestalten, lege jedes Mal, wenn eine Revolte-Karte für einen Ort ausgespielt wurde, einen Revolte-Marker verdeckt auf den Ort. Drehe diesen dann um, sobald der Ort ausgewertet wird.

Ermittle den Revolte-Wert durch das Zusammenzählen der Werte aller Revolte-Marker. Jeder Spieler ermittelt die Einflusspunkte seiner Karten, die er für diesen Ort ausgespielt hat, durch das Zusammenzählen der Zahlen neben dem Einflussymbol (☞). Sind die Einflusspunkte eines Spielers kleiner als die Revolte-Punkte, muss dieser seine gesamten Karten, die er für diesen Ort ausgespielt hat, abwerfen. Diese Karten haben keinen Effekt mehr für die restliche Auswertung dieses Ortes.

Hinweis: Die Effekte der Sonderkarten "Steinschreiber" und "Sklaventreiber" erlöschen, wenn diese abgeworfen werden. Du kannst den "Hohepriester" nicht nutzen, wenn dieser abgeworfen wurde.

Der Spieler mit dem meisten Einfluss führt die Revolte an und erhält die Ressource(n), die auf den Revolte-Markern abgebildet sind, aus dem allgemeinen Vorrat. Bei Gleichstand für den "meisten Einfluss" erhält kein Spieler eine der abgebildeten Ressourcen. Nachdem die Revolte-Karten ausgewertet wurden, werden die Revolte-Marker des Ortes mit den restlichen verdeckt gemischt um einen neuen Vorrat zu bilden.



Beispiel: Luxor wird ausgewertet. Blau und Gelb haben beide eine Revolte-Karte ausgespielt, somit werden 2 Revolte-Marker gezogen. Die Gesamtsumme der Revolte-Werte für diesen Ort ist 13. Rot hat nur 9 Einflusspunkte und muss seine ausgespielten Karten abwerfen. Gelb hat 14 Einflusspunkte und muss keine Karten abwerfen. Blau hat die meisten Einflusspunkte und erhält dadurch eine Arbeiter- und eine Nahrungsressource aus dem allgemeinen Vorrat.





2. Folterknecht: Folterknecht-Truppen stationieren

Jeder Spieler ermittelt die Einflusspunkte auf den übriggebliebenen und aufgedeckten Karten, die er für diesen Ort ausgespielt hat. Dazu zählt er die Zahlen neben dem Einflussymbol (☉) zusammen. Der Spieler mit den meisten Einflusspunkten legt einen seiner Folterknecht-Truppen-Marker auf den Ort. Dies kann er nur, wenn seine Einflusspunkte größer oder gleich dem Minimum an für diesen Ort erforderlichen Einflusspunkten sind.

Bei einem Gleichstand darf keiner der Spieler einen Marker legen.

Hinweis: Sollte auf dem Ort schon eine Folterknecht-Truppe aus der vorherigen Runde stationiert sein geht diese an ihren Besitzer zurück. Es ist nicht möglich zwei Folterknecht-Truppen an einem Ort zu stationieren. Folterknecht-Truppen geben einen Vorteil während der siebten Phase: Boote beladen und der achten Phase: Das Ende der Runde.



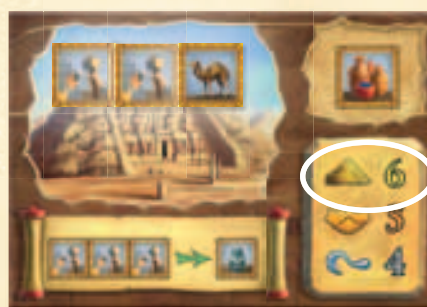
Beispiel: Abu Simbel wird gewertet. Rot hat die meisten Verhandlungspunkte aber er erreicht nicht die minimalen Anforderungen für Verhandlungspunkte an diesem Ort. Die Unterhändler-Truppen des blauen Spielers bleiben auf dem Ort und werden nicht entfernt

4. Kaufmann: Ressourcen sammeln

Jeder Spieler ermittelt die Feilschen-Punkte auf den übriggebliebenen und aufgedeckten Karten, die er für diesen Ort ausgespielt hat. Dazu zählt er die Zahlen neben dem Feilschensymbol (☉) zusammen. Der Spieler mit den meisten Feilschen-Punkten bekommt alle Ressourcen-Marker dieses Ortes.

Bei einem Gleichstand bekommt kein Spieler eine Ressource.

Hinweis: Werden keine Ressourcen genommen bleiben diese für die nächste Runde liegen, um sie dann aufnehmen zu können.



Beispiel: Karnak wird gewertet. Da Rot und Gelb beide 6 Feilschen-Punkte haben, bekommt keiner eine der Ressourcen dieses Ortes. Die Ressourcen bleiben für die nächste Runde liegen.

Beispiel: Theben wird gewertet. Blau hat 7 Einflusspunkte. Er hat die meisten Einflusspunkte und erreicht auch das Minimum an benötigten Einflusspunkten dieses Ortes. Er ersetzt den Folterknecht-Truppen-Marker des gelben Spielers mit einem seiner eigenen.

3. Unterhändler: Unterhändler-Truppen stationieren

Jeder Spieler ermittelt die Verhandlungspunkte auf den übriggebliebenen und aufgedeckten Karten, die er für diesen Ort ausgespielt hat. Dazu zählt er die Zahlen neben dem Verhandlungssymbol (☉) zusammen. Der Spieler mit den meisten Verhandlungspunkten fügt einen seiner Unterhändler-Truppen-Marker dem Ort hinzu. Dies kann er nur, wenn seine Verhandlungspunkte größer oder gleich dem für diesen Ort erforderlichen Minimum an Verhandlungspunkten sind.

Bei einem Gleichstand darf keiner der Spieler einen Marker legen.

Hinweis: Sollte auf diesem Ort schon eine Unterhändler-Truppe aus der vorherigen Runde stationiert sein, geht diese an ihren Besitzer zurück. Es ist nicht möglich zwei Unterhändler-Truppen in einem Ort zu stationieren.

Unterhändler-Truppen werden in der Phase 3 benötigt: Ressourcen-Verhandlungen, um Ressourcen zu erhalten.

D. Karten abwerfen

Alle für diesen Ort ausgespielten Karten werden abgeworfen und können in dieser Runde nicht mehr genutzt werden. Lege ein Sonnenuhrsymbol auf das Einflussymbol des Ortes um anzuzeigen, dass dieser Ort in dieser Runde von keinem Spieler mehr aktiviert werden kann.



6. Spielerreihenfolge festlegen

Passen Sie die Spielerreihenfolge gemäß der Spielerreihenfolge-Marker an, welche die Spieler in Gizeh gewählt haben. Der Spieler mit der "1" legt seinen Spieler-Marker auf das erste Feld dieses Ortes usw. Spieler, die keine Folterknecht-Karte ausgespielt haben und dadurch keinen Spielerreihenfolge-Marker bekommen haben, behalten ihre entsprechende Position in der Spielerreihenfolge bei.

Hinweis: Sollte Gizeh während einer Runde nicht aktiviert werden, wird die Spielerreihenfolge nicht verändert.



Beispiel: Rot spielt eine Folterknecht-Karte auf Gizeh aus und nimmt sich den Spielerreihenfolge-Marker "1". Kein weiterer Spieler spielt einen Folterknecht auf diesen Ort aus. Die neue Spielerreihenfolge ist nun: Rot - Blau - Gelb.

7. Boote beladen

In Zugreihenfolge (Reihenfolge der Spielerreihenfolge-Marker in Gizeh) können die Spieler Boote beladen. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann ein Boot beladen: Er legt die dafür benötigten Ressourcen in den allgemeinen Vorrat zurück, nimmt die Bootskarte und legt diese verdeckt vor sich hin. Nachdem ein Boot beladen wurde, ist der nächste Spieler, gemäß der Spielerreihenfolge, an der Reihe und kann ein weiteres Boot beladen. Diese Phase wird solange durchgeführt, bis entweder keine aufgedeckten Boote mehr vorhanden sind oder keiner der Spieler mehr ein Boot beladen möchte.

Hinweis: Beladene Boote bleiben bis zum Ende des Spiels vor dem Spieler liegen. Der Spieler kann sich seine Siegpunktwerte anschauen, aber hält sie verdeckt vor den anderen Spielern.

Wichtig: Die Ressource Statue kann als jede Art von Ressource genutzt werden.

Folterknecht-Truppen in Orten können dafür genutzt werden, benötigte Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat zu entnehmen. Jede Folterknecht-Truppe kann nur einmal pro Spielrunde für diesen Zweck genutzt werden.

Wenn ein Spieler ein Boot belädt, muss er sich entscheiden, ob er eine oder mehrere Folterknecht-Truppen nutzt, um die Ressourcen zu bekommen. Jede Folterknecht-Truppe kann dafür genutzt werden, eine Ressource aus dem allgemeinen Vorrat zu entnehmen. Es muss sich um eine Ressource handeln, die in diesem Ort produziert wird (angezeigt in der Ecke rechts oben auf dem Orts-Plättchen), in dem die Folterknecht-Truppe stationiert ist. Diese Ressource muss sofort dafür genutzt werden, das Boot zu beladen und wird danach umgehend wieder in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.



Beispiel: Blau ist an der Reihe, Boote zu beladen. Er hat Folterknecht-Truppen in Gizeh und Kairo stationiert und folgende Ressourcen in seinem persönlichen Vorrat: 1x Kamel, 1x Statue, 2x Stein und 1x Arbeiter. Er nutzt eine Folterknecht-Truppe, um ein Kamel aus dem allgemeinen Vorrat zu bekommen und belädt sein Boot (er nutzt die Statue als Nahrung). Er legt die 6 Ressourcen in den allgemeinen Vorrat zurück, nimmt das Boot und legt es verdeckt vor sich ab.

8. Ende der Spielrunde

Alle Spieler ermitteln geheim die Siegpunkte ihrer Bootskarten. Hat ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte, deckt er seine Bootskarten auf und das Spiel endet. Hat kein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte, beginnt eine neue Spielrunde.

Wichtig: Der Spieler mit den meisten Folterknecht-Truppen in allen Orten erhält einen extra Siegpunkt (wird am Ende jedes Mal aufs Neue ermittelt).

Alle Ressourcen und Truppen bleiben an ihren Orten, aber alle Sonnenuhr-Marker werden von den Orten entfernt. Dadurch können die Orte in der neuen Spielrunde erneut aktiviert werden. Karten, welche die Spieler noch auf der Hand haben, werden auf den Abwurfstapel gelegt. Eine neue Spielrunde beginnt wieder mit der ersten Phase.

Variante: Für ein längeres Spiel kann die erforderliche Anzahl an Siegpunkten auf 12 oder 15 erhöht werden oder es wird solange gespielt, bis alle Boote beladen wurden.

SPIELLENDE

Der Spieler mit 10 oder mehr Siegpunkten gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Gibt es ein Unentschieden, gewinnt der Spieler mit den meisten Karten auf der Hand. Besteht immer noch ein Unentschieden, gewinnt derjenige mit den meisten Bootskarten. Sollte es immer noch Unentschieden stehen, gewinnt der Spieler, der in Zugreihenfolge am weitesten vorne steht.

REGELN FÜR ZWEI SPIELER

Die folgenden Änderungen werden im Zwei-Personenspiel angewandt: Es werden nur drei Orte pro Runde aktiviert.

- Der erste Spieler in der Zugreihenfolge aktiviert den ersten Ort.
 - Der zweite Spieler in der Zugreihenfolge aktiviert den zweiten Ort.
 - Der erste Spieler in der Zugreihenfolge aktiviert den letzten der drei Orte.
 - Jeder Spieler muss mindestens eine Karte auf jeden Ort ausspielen, falls dies möglich ist.
- Kein Spieler kann mehr als fünf Karten auf einen Ort ausspielen.
- Die Möglichkeit "Charakter rekrutieren" (siehe Seite 5) entfällt.
- Wird Gizeh während einer Runde nicht aktiviert, ist der zweite Spieler automatisch Startspieler für die nächste Runde.



ÜBERSICHT DER SONDERCHARAKTERE

 <p>Gottheiten (Basis-Karten) Lege einen Kategorien-Marker auf diese Karte. Diese Karte hat dann einen Wert von 6 für diese Kategorie (Einfluss, Verhandlung, Feilschen) an dem Ort auf den sie ausgespielt wird.</p>	 <p>Hohepriester Nimm eine von dir ausgespielte Karte auf die Hand zurück, nachdem die Karten abgehandelt wurden. Hinweis: Es dürfen auch Sondercharakter-Karten auf die Hand zurück genommen werden.</p>
 <p>Bandit Lege eine Charakterkarte, die ein anderer Spieler für diesen Ort ausgespielt hat, auf den Ablagestapel. Hinweis: Wird eine Revolte-Karte auf diese Weise abgelegt, darf kein Revolte-Marker auf das Orts-Plättchen gelegt werden.</p>	 <p>Beschützer Lege eine Charakterkarte eines Spieler, die er für diesen Ort gespielt hat, auf den Ablagestapel ODER schicke eine Truppe zu ihrem Besitzer zurück.</p>
 <p>Wesir Nimm einen auf diesem Ort verfügbaren Ressourcen-Marker.</p>	 <p>Dieb Schalte eine Kaufmanns-Karte, die für diesen Ort gespielt wurde, aus und lege sie auf den Abwurfstapel.</p>
 <p>Philosoph Verdoppelt den Effekt einer zuvor ausgespielten Charakterkarte für diesen Ort. Du musst dich sofort entscheiden, auf welche Karte du dies anwenden willst. Lege den Philosophen-Marker auf die verdoppelte Karte. Hinweis: Es ist erlaubt sowohl Sondercharakter- als auch normale Charakterkarten, die ein Mitspieler ausgespielt hat, zu wählen.</p>	 <p>Sklaventreiber Alle Werte (Einfluss-, Verhandlungs- und Feilschen-Punkte) der Karten deiner Mitspieler zählen für diesen Ort Eins weniger.</p>
 <p>Steinmetz Erhöhe die Minimalanforderungen dieses Ortes um Drei ODER tausche zwei in diesem Ort verfügbare Ressourcen mit zwei in einem anderen Ort verfügbaren. (Sollte nur eine Ressource in diesem Ort verfügbar sein, kann auch nur eine getauscht werden).</p>	 <p>Politiker Füge eine Ressource deiner Wahl diesem Ort hinzu und ziehe eine neue Charakterkarte.</p>

ÜBERSICHT DER ORTSFÄHIGKEITEN

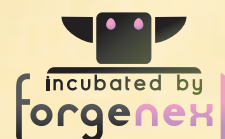
 <p>Gizeh Spielt ein Spieler einen Folterknecht für diesen Ort aus, kann er direkt einen verfügbaren Spielerreihenfolge-Marker nehmen. Hinweis: Jeder Spieler kann nur einen Spielerreihenfolge-Marker nehmen.</p>	 <p>Abu-Simbel Nachdem dieser Ort ausgewertet wurde, können alle Spieler (auch Spieler, die für diesen Ort keine Karte ausgespielt haben) drei Ressourcen Arbeiter gegen eine Ressource Statue aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.</p>
 <p>Theben Der Spieler, der hier eine Folterknecht-Truppe stationiert hat, bekommt eine zusätzliche Karte, während der "Charakterkarten-Verteilungs"-Phase.</p>	 <p>Luxor Der Spieler, der zuerst eine Karte mit dem ägyptischen Kreuz (⚚) für diesen Ort ausspielt, zieht eine Karte.</p>
 <p>Alexandria Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Karte mit dem ägyptischen Kreuz (⚚) für diesen Ort ausspielt, darf er sich eine Ressource seiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.</p>	 <p>Kairo Der Spieler, der zuerst eine Karte mit dem ägyptischen Kreuz (⚚) für diesen Ort ausspielt, darf sofort eine Truppe irgendeines Spielers von diesem Ort zu ihrem Besitzer zurückschicken.</p>
 <p>Philae Jeder Revolte-Marker für diesen Ort erhält +2. Hinweis: Sollte keine Revolte-Karte ausgespielt werden, wird die Revolte-Phase übersprungen.</p>	 <p>Karnak Der Spieler, der diesen Ort aktiviert, zieht eine Bootskarte und legt diese aufgedeckt vor sich ab. Er ist der einzige, der dieses Boot beladen darf. Hinweis: Wurde das Boot nicht beladen, wird es am Ende der Runde abgeworfen.</p>

Danksagungen

Der Autor möchte sich bei Dominique Beaupré, Laurent Picard, Gaëtan Beaujannot, Daniel Gervais, François Gervais, Robert Cormier und Christian Cousineau für die Unterstützung während der Entwicklung des Spiels bedanken.

Mitwirkende

Spieldesign: Yannick Gervais
Illustration: Oliver Schlemmer
Grafikdesign: Hans-Georg Schneider
Regelheft Erstellung: Jeroen Hollander
Übersetzung: Martina Morawietz & Michael Fuchs
Spielagentur: Forgenext
Projektleiter: Jonny de Vries



© 2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

